



1° Meeting in Potenza. Il primo giorno dedicato ai dibattiti.



I Media si sono interessati al nostro progetto.

PROGETTO DI PARTENARIATO GRUNDTVIG: "Electronic animated Game for European Integration and Intergenerational Dialogue, E - game"

Il progetto, cofinanziato dal programma LLP ha come l'obiettivo quello di aiutare a far crescere e migliorare la fiducia di differenti generazioni europee, dando loro la possibilità di sviluppare prodotti comuni lavorando insieme e favorendo il dialogo intergenerazionale.

Questo progetto, tra l'agosto 2012 ed il luglio 2014, svilupperà una campagna promozionale dei valori promossi dall'Unione europea, creando un nuovo, tangibile ed innovativo prodotto in grado di esprimere e sostenere la grande importanza di una tale campagna

Gli obiettivi del progetto sono di promuovere:

- ✚ l'educazione non formale;
- ✚ l'educazione ai diritti umani;
- ✚ il dialogo interculturale;
- ✚ la cittadinanza democratica;
- ✚ la partecipazione attiva;
- ✚ la coesione sociale e l'inclusione;
- ✚ la diffusione di importanti concetti e valori dell'UE (lotta contro il razzismo, l'antisemitismo, la xenofobia e l'intolleranza).

Il progetto sarà sviluppato da diversi gruppi di anziani e di giovani che lavoreranno insieme in rete con la supervisione di leader esperti.

Lo scopo del progetto è la creazione di un'attività ludico-didattico non solo utile per i partecipanti al progetto, ma anche disponibile per tutti gli altri: in questa prospettiva è previsto che il gioco sia disponibile per tutti grazie alla possibilità di scaricarlo da un sito web che sarà ampiamente diffuso. L'obiettivo del gioco dovrebbe essere, naturalmente, quello di arrivare per primi alla casella finale: ogni giocatore lancerà quindi i dadi al fine di entrare nella storia dell'UE e dei suoi valori, apprendendone le culture, le attività e le opportunità.



1^a Newsletter

31.05.2013

Profilo dei Partner

Euro-net (Coordinatore del progetto) è centro selezionato delle seguenti reti della Commissione Europea: Europe Direct ed Eurodesk.

The Discovery of Talents è una ONG senza scopo di lucro che lavora con i rifugiati locali per assicurare la loro piena partecipazione alla società civile

Kult-Art è un'associazione legalmente registrata i cui soci fondatori hanno sviluppato numerose azioni nei settori della protezione ambientale e dell'educazione per comunità locali e per gruppi svantaggiati.

N.E. University Ahmet Kelesoglu Education Faculty è una facoltà universitaria che è stata fondata con il nome di Selcuk Education Institute. Poi nel 2010 le è stato dato il nome attuale.

Check-IN-Cooperation and Development Association è una organizzazione non-profit che lavora in stretta collaborazione con enti pubblici e privati, partecipando attivamente alle attività di miglioramento della qualità di vita di tutti i giorni.

Skakistikos Omiros Panoramatos Youthorama è stata fondata nel 2003 ed ha già più di 100 membri. È dislocata nel Nuovo Centro Culturale del Comune di Pilea Hortiatis.

Sadala Welfare Society è nata nel 2000 e si occupa di persone a rischio di esclusione sociale ed economica (per lo più anziani, ma anche disoccupati).

Kaunas Regional Innovation Center è un'organizzazione pubblica lituana senza fini di lucro che è stata fondata nel 2003 e si propone di attivare il trasferimento di tecnologie e di sviluppare processi di business nella regione

InEurope,o.s. ha come obiettivo principale di supportare ed attivare nella comunità locale le persone ed il pubblico in generale (bambini, giovani, adulti, anziani) e anche di organizzare attività per loro.

M3 – M Cube è un laboratorio per concettualizzare nuove idee per la realizzazione di progressi tecnologici nel campo sociale.

Biedriba Pro Futuro è una ONG che si occupa dal 2001 di lavoro e di educazione non formale per giovani e adulti in Lettonia.



	EURO-NET Italia
	SKAKISTIKOS OMILOS PANORAMATOS Grecia
	SADALA WELFARE SOCIETY Estonia
	BIEDRIBA PRO FUTURO Lettonia
	KAUNAS REGIONAL INNOVATION CENTER Lituania
	ASSOCIATION KULT-ART Romania
	ASSOCIAÇÃO CHECK-IN Portogallo
	ASSOCIATION M3 M-CUBE Francia
	NECMETTIN ERBAKAN UNIVERSITY Turchia
	THE DISCOVERY OF TALENTS Regno Unito
	INEUROPE, O. S. Repubblica Ceca

MEETING DEL PARTENARIATO A POTENZA



Il primo meeting del progetto è stato realizzato a Potenza dal 22 al 25 novembre 2012 negli uffici di Euro-net. Il primo giorno dell'incontro è stato dedicato ovviamente all'arrivo dei partecipanti. Il secondo giorno il coordinatore italiano del progetto (Euro-net) ha dato il benvenuto a Potenza ai partecipanti e fatto una breve presentazione della propria organizzazione, a cui ha fatto seguito una presentazione di ciascun partner. Poi il coordinatore ha presentato gli obiettivi del progetto e le attività assegnate a ciascun partner. Dopo il pranzo in un ristorante nel centro della città, il partner francese ha presentato i vari account di social network attivati per il progetto E-game. Infine i partecipanti hanno scelto il logo del progetto tra le 5 ipotesi sviluppate dal partner estone. Il secondo giorno di attività si è chiuso con la presentazione da parte del partner lituano della prima bozza di sito web. L'ultima parte della giornata è stata infine dedicata ad una breve visita di Potenza. Il terzo giorno è iniziato con la presentazione da parte dello staff di Euro-net di un esempio di gioco elettronico, seguita da una conferenza stampa realizzata nel municipio della città. L'ultima cosa da fare è stata la ridefinizione del piano di azione. Dopodiché il primo meeting si è concluso e dopo il pranzo tutti i partecipanti hanno iniziato ad organizzare la propria partenza da Potenza. Durante tutto il meeting il partner lettone ha registrato immagini utili per realizzare il video dell'incontro.

Impegni presi nel secondo meeting a Birmingham

Durante il secondo incontro a Birmingham, nel marzo 2013, si è stabilito di realizzare le seguenti azioni:

1. Creare e sostenere il nostro sito web multilingue
www.projectegame.eu
2. Diffondere i nostri risultati utilizzando il potere dei social media
Facebook:
<http://www.facebook.com/egame.egame?fref=ts>
Twitter:
<https://twitter.com/ProjetEgame>
LinkedIn:
http://www.linkedin.com/profile/view?id=211727910&locale=fr_FR&trk=tyah
3. Realizzare poster, gadget, t-shirt, video
4. Sviluppare lo strumento principale del progetto attuale, un gioco animato nelle lingue di tutti i partecipanti.
5. Diffusione e valorizzazione dei risultati a livello locale e nazionale (Strategia DEOR)

Al prossimo incontro che si terrà in Portogallo nel luglio 2013, il partenariato si concentrerà sul software del gioco, iniziando anche la traduzione delle domande nelle lingue di tutti i partecipanti.



Attività di divulgazione

Abbiamo fissato un calendario per tutti i partner per la realizzazione dell'iniziativa e per la promozione di notizie importanti fino alla fine del progetto, tra cui la newsletter corrente.

Nel 2012, un evento di divulgazione ha avuto luogo a Salonicco dove il partner greco (Skakistikos Omilos Panoramatos) era stato incaricato dalla Hellenic Foundation of Youth and Life Long Learning di ospitare l'evento ufficiale di celebrazione del 2012 come Anno europeo dell'invecchiamento attivo e della solidarietà intergenerazionale. I partecipanti al primo meeting a Potenza hanno perciò preparato una presentazione multimediale sul progetto e sul programma di lavoro per il pubblico da ospitare per tale evento.



Inoltre, la NE University Ahmet Kelesoglu Education Faculty ha organizzato un incontro alla fine di maggio 2013 sul progetto E-game diretto a personale accademico universitario e studenti. Alcuni responsabili dell'organismo partner turco hanno appeso manifesti del progetto in luoghi selezionati dell'Istituzione. È possibile trovare maggiori informazioni sul seguente sito web: <http://konya.edu.tr/fakulteler/ahmetkelesoglugitimfakultesi/haber/456>



Infine, azioni di diffusione hanno avuto luogo anche in Francia dove l'associazione M3 M-cube ha organizzato nella primavera 2012 due eventi in materia di videogiochi.

Tema del primo evento era "Come preservare la memoria utilizzando giochi per computer": una conferenza per gli anziani, organizzata dal Comune di Cergy-Pontoise (un sobborgo di Parigi), il PRIF e l'MSA, in cui sono stati utilizzati vari tablet Android.



<http://www.e-seniors.asso.fr/confCergy2013.pdf>

La seconda azione ha avuto luogo presso il municipio del quarto distretto: un concorso intergenerazionale sui giochi per computer e sui quiz informatici con alcuni disegni e qualche animazione video. Giovani e vecchi, giocando insieme, hanno vissuto un bel momento di divertimento e condivisione.